

La Signalisation à l'Atout

Entame et cartes à fournir

Entame d'un honneur.

Cette entame promet en principe l'honneur immédiatement inférieur **As R x _R D 6 2_D V 7 4**

Cas particulier **As et Roi secs, entame du R.**

Fournir pair-impair dans la plus des cas.

Entame de l' As.

Appeler s'il souhaite la continuation de la couleur.

Refuser dans les autres cas.

Cas particulier, présence d'un singleton, la carte fournie est **un appel préférence.**

Entame du Roi.

Appeler s'il a un intérêt à la continuation de cette couleur, avec le valet troisième..

Refuser dans le cas contraire.

Cas particulier d'un singleton au mort, faire un **Appel-refus**

Entame d'une petite carte.

Cette entame obéit aux règles **pair-impair.**

Entame de **la plus petite** avec un nombre impair **9 5 2 _ R 6 2 _ D 10 5 4 3.**

Avec un nombre pair de carte.

Avec un Doubleton **la plus grosse, V 4 _ 8 3.**

Avec 4 cartes, sans honneur, la deuxième meilleure, **8 7 5 3.**

Avec 4 cartes, avec honneur, la troisième meilleure, **D 10 5 2.**

Cartes à jouer, à rejouer et à fournir en cours de jeu

En attaquant dans une couleur déjà jouée, par le partenaire.

On doit jouer en donnant le compte des cartes restantes (**pair-impair du résidu**).

En attaquant dans une couleur jouée pour la première fois.

Tête de séquence.

Règle du pair-impair.

En fournissant sur une attaque du partenaire.

Privilégié le **pair-impair**.

Si urgence **appel-refus**.

En fournissant dans la couleur atout.

Si le compte des atouts est important, **pair-impair inversé**, la plus petite avec un Doubleton.

Dans le cas d'un désir de coupe, **un écho**.

Dans tout les autres cas l'ordre dans lequel on fournira 2 ou 3 atouts, **appel de préférence**.

Les Defausses

Utilisation du **pair-impair** dans la couleur jouée.

Et **appel de préférence** (suivant la hauteur de la carte jouée).
